



Les publics d'une exposition sur le jeu vidéo (3/3) : un fil historique ? Sens et parcours

Marion Coville

► To cite this version:

Marion Coville. Les publics d'une exposition sur le jeu vidéo (3/3) : un fil historique ? Sens et parcours. 2014, <http://expojeu.hypotheses.org/151>. halshs-01351606

HAL Id: halshs-01351606

<https://shs.hal.science/halshs-01351606>

Submitted on 4 Aug 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Les publics d'une exposition sur le jeu vidéo (3/3) : un fil historique ? Sens et parcours

Marion Coville

Dernier article pour résumer et poursuivre mon intervention lors du séminaire de muséologie sur la mise en exposition du jeu vidéo de novembre dernier à la Cité des Science. Il est toujours question de développer quelques hypothèses après 10 mois d'enquête auprès des publics de *Jeu Vidéo l'Expo*. Pour terminer cette série, je voudrais revenir sur un élément qui m'a beaucoup marquée lors de l'enquête : la perception, par les publics, d'une trame historique dans l'exposition. Outre les entretiens réalisés en fin de visite, cette partie mobilise également des observations in situ et des suivis de parcours (observés, tracés, pris en note et chronométrés). Pour rappel, [la première partie](#) de cette série d'articles porte sur la manière dont les publics appréhendent ce nouvel objet qu'est l'exposition de jeux vidéo. [La deuxième partie](#) sur le fait de jouer aux jeux vidéo dans l'exposition et sur les attentes des joueurs.

Se démarquer d'une offre patrimoniale

J'ai débuté cette enquête par quelques mois d'observation parmi l'équipe en charge de la conception et de la production de l'exposition. Dès les documents de cadrage, et plus tard, dans les diverses réunions et présentation, l'un des objectifs clairement énoncé était de ne pas produire une exposition « patrimoniale ». Au moment de l'élaboration de *Jeu Vidéo l'Expo*, des initiatives comme *Game Story*, *Museo Games*, *The Art of Video Game* ou encore l'éphémère *Musée du Jeu Vidéo* avaient déjà vu le jour. Malgré les différences entre ces événements, tous ont en commun une approche patrimoniale où les jeux sont organisés de

manière chronologique et présentés sur leur support d'origine. Dans ces expositions, le parcours proposé aux visiteurs est linéaire, selon une logique de frise chronologique. En se déplaçant d'un jeu à l'autre, le visiteur suit une *timeline*, qui doit signifier l'évolution du domaine (et plus précisément l'évolution des matériels et du graphisme des jeux présents).

Si en 2013, le nombre d'expositions de jeu vidéo demeure assez restreint, on voit malgré tout une tendance se dégager. Pour Jeu Vidéo l'Expo, il s'agissait donc de se démarquer d'une offre muséographique existante, jusqu'ici perçue comme « patrimoniale » ou « artistique » (*Arcade ! Jeux Vidéo ou Pop Art ?*, *Joue le Jeu*, ou encore *Playtime : Videogame mythologies*, on pourra y revenir dans un autre billet). Absence de parcours chronologique, choix de produire des « dispositifs muséographiques » et non d'exposer des jeux du commerce : l'exposition est présentée comme une « exposition d'interprétation » et non comme un « accrochage ».

Après mes premiers entretiens de fin de visite avec les publics de l'exposition, j'étais donc très étonnée de découvrir que, lorsque j'interrogeais les visiteurs sur leur parcours, tous me répondaient avec assurance et sans hésiter qu'un fil conducteur historique était présent et tout à fait perceptible.

« *Le fil de l'expo je pense que c'était l'histoire des jeux vidéo* »

« *Moi j'ai l'impression que c'était historique par rapport à l'évolution du jeu vidéo.*
– *Ah bah oui, ça... ça c'était chronologique !* »

« *Bah oui, au niveau de la progression... La progression... Comment est né le jeu vidéo et jusqu'où on arrive maintenant, j'ai senti ça oui... ah ouais...* »

« *Tout ce que moi j'ai ressenti, c'est l'évolution, on chemine et on voit l'avant et maintenant...* »

« *Chronologie non ? Parce que ce qu'on a vu au début c'était plus basique que ce qu'on a fait à la fin* »

On peut s'interroger sur le rôle de l'entretien et de la méthodologie d'enquête dans ce cas, en particulier sur l'effet de jugement qu'il induit. Néanmoins, à la fin de l'enquête, en reprenant tous les entretiens réalisés, je me rends compte que la quasi totalité des visiteurs ont abordé l'idée d'un fil conducteur historique. Il serait facile de supposer que cette perception est liée au fait que l'offre muséographique existante est jusqu'ici patrimoniale et historique : pourtant, parmi les 76 personnes interrogées, seules deux (faisant partie du même groupe de visiteurs) ont déjà vu une exposition de jeux vidéo.

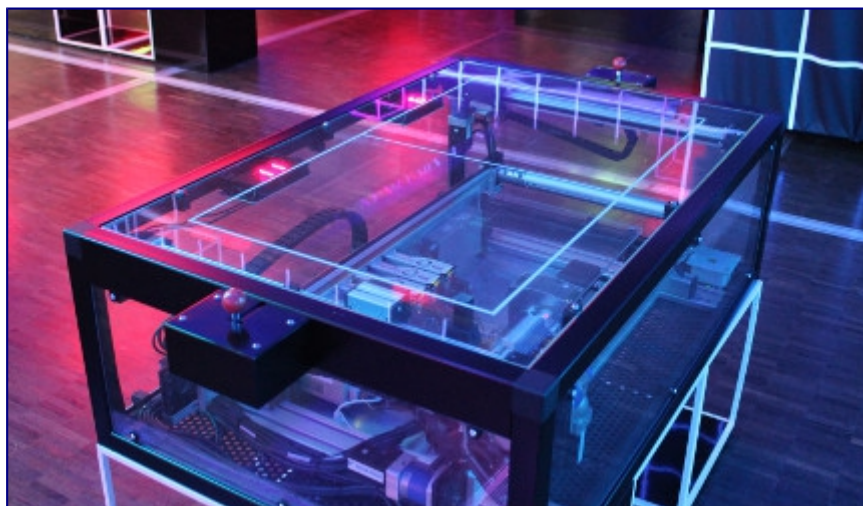
Parcourir une timeline

Avec ces premières citations, on voit d'ailleurs que la thématique historique est liée à la notion de parcours : on chemine à travers le temps, et c'est par une comparaison entre les premiers et les derniers éléments vus dans l'exposition que les visiteurs tirent cette

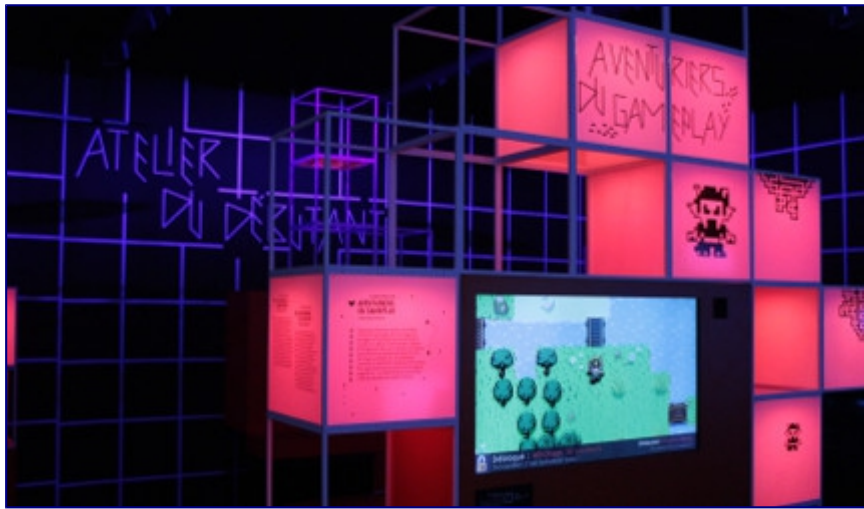
conclusion. Pour comprendre cette perception de la part des visiteurs, il faut donc soi-même déambuler dans l'exposition et observer les premiers éléments offerts au regard et aux actions du public : *Atelier du Débutant*, *Aventuriers du Gameplay*, *Universalité du Jeu*, *Pong Mécanique*, *Jeu Vidéo : où ? Quand ? Comment ?*



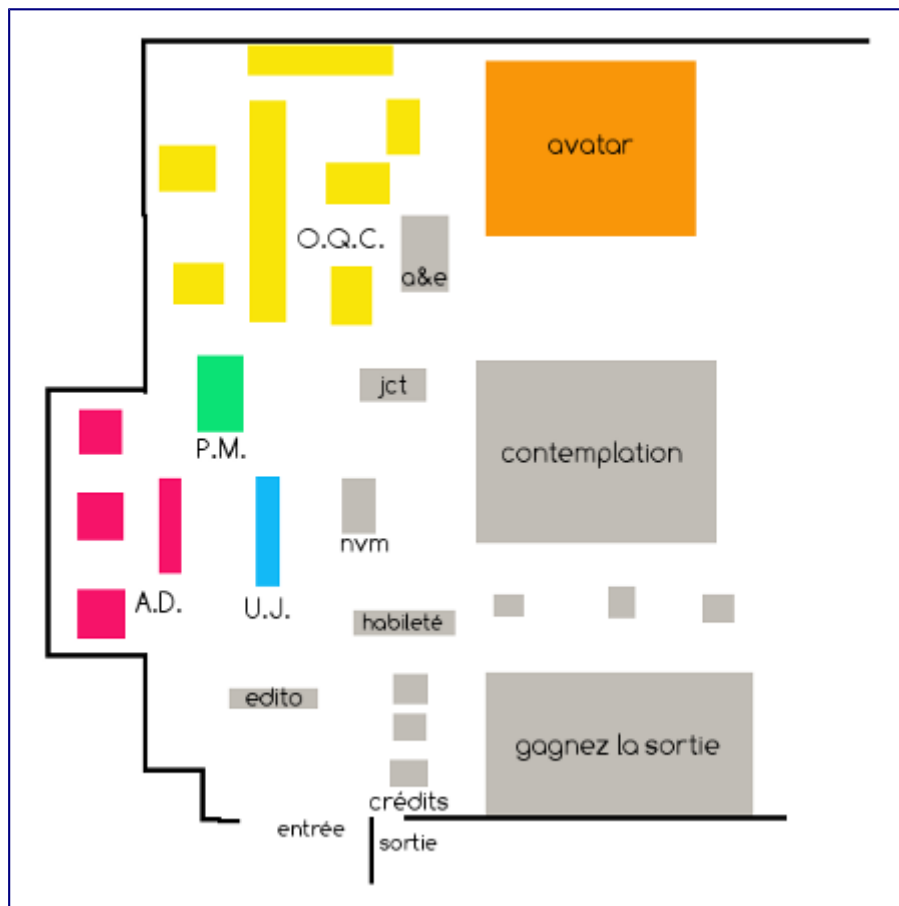
Universalité du jeu (ci dessus) est composé d'un petit audiovisuel qui présente différentes situations de jeu. Il est accompagné d'une vitrine, réalisé avec l'aide du Centre National du Jeu, qui présente différents jouets, jeux et figurines pour replacer le jeu vidéo dans le contexte plus général du jeu. *Pong mécanique* (ci dessous) est un dispositif électromécanique qui reprend les éléments et les règles du jeu vidéo *Pong*, afin de signifier que le *gameplay* n'est pas un élément visuel à la surface de l'écran mais se situe « au delà ». Ces deux dispositifs sont perçus par les publics comme des « ancêtres » des jeux vidéo.



L'Atelier du Débutant et *Aventuriers du Gameplay* utilisent quant à lui le jeu vidéo *Evoland*, qui présente l'évolution des jeux vidéo à travers les époques. Enfin, la partie *Jeu Vidéo : Où ? Quand ? Comment ?* présente l'évolution des jeux vidéo selon ses contextes d'émergence (laboratoire, salle d'arcade, bureau, salon, mobilité). Cette partie de l'exposition est composée de photographies, de vitrines composées de jeux et d'autres éléments évoquant les différentes périodes. Enfin, chaque lieu est illustré par un jeu à disposition des visiteurs : *Space War*, *Pac Man*, *Sorcery*, *Sonic* et *Cut The Rope*.



À lire la description de ces quelques éléments, la perception d'un fil historique semble finalement assez compréhensible. Mais ce qui m'intéresse ici, c'est le lien entre cette perception, l'agencement de l'espace et le parcours des visiteurs. Pour citer le célèbre *Ethnographie de l'exposition: l'espace, le corps et le sens* (Veron et Levasseur, 1989) : « l'expo est d'abord un lieu et comme tout lieu, sa pratique met fondamentalement en jeu le corps ». Malgré l'absence de parcours défini, l'agencement des différents mobiliers et vitrines fait qu'il est assez aisé de parcourir cette section de manière linéaire. Voici un (MAGNIFIQUE) schéma de la partie gauche de l'exposition.



Il est assez aisé de consulter les éléments cités les uns après les autres, en début du parcours. C'est un cas que j'ai rencontré de manière récurrente lors des suivis de parcours. C'est aussi l'agencement des autres dispositifs qui invitent les visiteurs à opérer ces choix. La sortie de l'exposition se trouvant juste à côté de son entrée, trois petites cimaises de remerciements (crédits) ont été placées pour séparer les deux espaces, et éviter que les visiteurs ne se retrouvent face au « boss de fin de l'exposition » (gagnez la sortie) dès les premières minutes. Si l'on continue plus en avant, *Habileté en jeu* (habileté) tourne le dos à l'entrée : lorsque l'on arrive dans l'espace, on ne voit pas ses écrans, mais seulement le dos du mobilier, nu.

Continuons notre chemin. *Nouveaux Mondes* (nvm) et *En jeu et contre tout* (jct) ont beaucoup de succès. En période d'affluence, on peut voir 10 ou 15 visiteurs autour du mobilier. Dans les suivis de parcours tout comme dans les récits des visiteurs, on découvre qu'en raison de cette affluence, ces dispositifs sont souvent laissés de côté lors des premières minutes, au profit des textes et des audiovisuels. Ce n'est qu'après un premier tour que les visiteurs se dirigent vers des dispositifs où il est nécessaire d'attendre un peu avant de jouer. Plus loin, sur notre droite, un îlot sombre (contemplation). Des visiteurs, à demi allongés sur des sièges, regardent un plafond qu'il ne nous est pas possible de discerner. *Contemplation* (ci dessous) se situe au centre de l'exposition, et diffuse des séquences de jeu où la seule action requise semble être d'observer le paysage qui s'offre à nous. L'espace a lui-même été pensé par les scénographes comme un refuge et est utilisé comme tel par de nombreux visiteurs. Après plusieurs dizaines de minutes, il n'est pas rare de voir les visiteurs s'approcher de l'espace pour s'y poser et se reposer, voire dormir, en

attendant d'autres membres du groupe. Il est donc assez rare de voir cette « aire de repos » mobilisée par le public dès les premières minutes de la visite.



Nous voilà donc dans la partie *Jeu Vidéo: Où ? Quand ? Comment ?* A notre gauche, une haute cimaise et ses vitrines. Face à nous, trois bornes : *Space War*, *Pac Man* et *Sorcery*. Quelques mètres après *Sorcery*, nous nous trouvons face à un mur. Il n'est plus possible de continuer notre cheminement vers l'avant. A notre gauche, une petite ouverture entre ce mur et une haute cimaise (*Sonic* et *Cut The Rope*, situés derrière cette cimaise mais peu visibles, sont généralement laissés de côté lors du premier passage). A notre droite, un mobilier et son écran nous tournent le dos (*Algorithme et émergence*, a&e sur le schéma). Au contraire, un grand dispositif spectaculaire s'offre à nous. D'autres visiteurs s'y pressent, attendent et regardent trois joueurs battre des bras, sauter, s'accroupir dans un cube recouvert d'une projection. C'est *Avatar*, course de surf pour 3 joueurs, qui utilise le périphérique Kinect.



Ce « fil conducteur historique » n'est donc pas qu'une affaire de textes, d'objets et de contenus. Pour le comprendre, c'est aussi l'environnement matériel de l'exposition et la manière dont les visiteurs l'investissent et la parcourent qu'il faut observer. Ce passage de

la partie perçue comme « historique » à *Avatar* et son périphérique Kinect, est important. S'il correspond à un premier changement de cap dans le parcours des visiteurs qui se retrouvent au fond de l'espace, il constitue tout autant un décrochement dans le sens construit jusqu'ici par les visiteurs.

Le futur du jeu vidéo

Lors des entretiens, les visiteurs sont invités à raconter leur parcours dans l'exposition :

*« Le début ça paraît historique et **dès qu'on voit l'Amstrad, y a le Kinect et tu fais un bon en avant de 20 / 30 ans**, après c'est un peu... On a l'impression que tout est un peu mélangé, donc c'est là où j'ai perdu le fil conducteur, c'est à partir de l'Amstrad »*

*« C'est bien qu'on fasse Evoland en premier [...] y a un petit côté, une petite partie musée sur les jeux vidéo derrière, après tout le reste franchement, c'est compliqué de suivre, de trouver un parcours dedans. Parce que **derrière on passe au motion gaming, y a des surfs, on sait pas pourquoi ils sont là alors que c'est la partie la plus... On va dire récente.** »*

*« Déjà y avait la découverte de tous les types de jeux vidéo existants puis c'était retro gaming... [...] Y avait le truc, c'était on commence en 2D, en noir et blanc, puis après les couleurs, on évolue, on passe en couleur 16 bits, puis 256 couleurs. 'fin, 16 bits c'était le son. Et donc on voit l'évolution, ça passe en 2D, en 3D, donc on avait l'évolution, **au début c'était les Pac-Man et puis euh... fin ouais... après... c'était... Ouais, on passe tout de suite à la Kinect, donc bon...** »*

Qu'il s'agisse du parcours effectué ou du sens construit, les visiteurs sont pris d'un doute lorsqu'ils arrivent à la fin du « couloir » que constituent les dispositifs cités ci dessus : ils se retournent et voient *Avatar*. Dans la construction du sens qui s'opère depuis le début de l'exposition, les visiteurs perçoivent *Avatar* comme l'élément qui présente la technologie Kinect, et estiment que le reste de l'exposition entend présenter « le jeu vidéo, aujourd'hui », voire le futur du jeu vidéo (certains visiteurs regrettent par exemple l'absence d'Oculus Rift ou d'autres produits liés à la réalité virtuelle). Ils ont alors l'impression qu'il manque une partie et plusieurs visiteurs le résument ainsi : « on passe de *Pac Man* à Kinect ». Deux amis trentenaires interrogés trouvent une vitrine historique à l'extérieur de l'exposition à côté de l'espace de médiation : ils s'exclament devant la vitrine qu'ils viennent de trouver le chaînon manquant de l'exposition.

Dans cette perspective historique et évolutive¹, un autre point semble susciter l'interrogation : la juxtaposition de jeux vidéo issus du commerce et d'éléments produits par la Cité des Sciences.

« Ouais, toutes les parties euh... les parties interactives j'ai été, je vais pas dire déçu, mais par exemple le jeu avec la planche, y a des jeux qu'on trouve dans le commerce, bah là c'était basé sur la technologie Kinect, on voit les Kinect dessus... Par exemple jouer à Dance Central c'est plus impressionnant pour moi »

À la fin d'une visite qu'il juge peu satisfaisante, un visiteur déclare :

« Oui, enfin, l'évolution du jeu vidéo, c'est-à-dire qu'on démarre avec... Les consoles que moi j'ai connu, qu'étaient basiques, où on a eu l'entrée, où y avait le ping pong... euh... voilà, donc... Mais que ça aille beaucoup plus loin, là on a l'impression qu'on s'est arrêté à des jeux vidéo qui ont déjà quelques grosses années. C'est-à-dire qu'on n'a pas... Voilà aujourd'hui vous allez dans n'importe quelle salle de jeux vidéo, vous en avez 50 fois plus que ce que vous allez là. Donc on a l'impression que ça démarre tôt, mais que ça s'arrête y a déjà quelques années. Et quelques années dans l'univers du jeu vidéo c'est énorme »

Bien que des crédits soient disponibles à la lecture pour chaque dispositif, il n'est pas clairement énoncé que, dans cette exposition, jeux du commerce et éléments produits spécifiquement pour l'exposition cohabitent. Or, ces derniers ne bénéficient pas des mêmes moyens de production ni des mêmes logiques de conception. Les éléments produits par la Cité des Sciences sont interprétés comme des jeux vidéo présentés dans une logique chronologique, qui met en valeur le progrès. Ainsi, les productions de la Cité sont non seulement interprétées comme des jeux vidéo², mais, dans cette perspective d'évolution et par le fait qu'ils n'évoquent pas des jeux déjà rencontrés, ils sont interprétés comme l'avenir du jeu vidéo : ils représentent le futur. En adoptant cette perspective, le visiteur est invité à comparer les « vieux » jeux avec les « nouveaux », à y chercher les améliorations et les changements, et se retrouve parfois déçu, estimant que le résultat n'est pas à la hauteur.

Quelques hypothèses supplémentaires...

Il me semble que l'on pourrait interroger ces réflexions par rapport à la médiatisation des jeux vidéo et de leur production : pour souligner l'importance du secteur dans les industries culturelles, les médias mettent régulièrement en avant les coûts de production des jeux vidéo. C'est par exemple le cas avec le jeu *GTA V*. A la sortie du jeu, *Le Figaro* titre « *GTA V, le jeu vidéo le plus cher de l'histoire* » et écrit :

« Attendue depuis cinq ans, la suite de la saga sulfureuse des studios Rockstar a coûté la bagatelle de 270 millions de dollars (200 millions d'euros), partagés à égalité entre frais de production et dépenses marketing. [...] Ces chiffres faramineux sont comparables aux sommes dépensées par Hollywood pour ses blockbusters. Avec un coût de production estimé à 135 millions de dollars (100 millions d'euros), le budget de GTA V est supérieur à celui de Wolverine, le combat de l'immortel (120 millions de dollars hors marketing) ou Elysium (115 millions de dollars), pour citer les sorties cinéma les plus récentes. »

Le jeu vidéo est aujourd'hui majoritairement représenté comme une production longue, coûteuse, qui nécessite des centaines de personnes. Pour le même jeu, le site spécialisé *Gamekult* indique par exemple : « *le temps de développement du jeu, qui a monopolisé plus de 300 personnes cinq années durant* ». On pourrait alors émettre l'hypothèse qu'il existe un décalage entre la représentation du « futur » du jeu vidéo que se sont construit les visiteurs et la réalité de la production des éléments créés pour l'exposition.

Pour terminer, il est important de souligner que le lien historique est également très fort dans le discours des visiteurs venus en famille ou entre amis. Le discours historique permet de faire le lien entre la pratique du jeu vidéo dans la jeunesse et ce qui est fait aujourd'hui. Pour les familles qui évoquent cela, le lien historique permet de créer un lien entre leur pratique enfant ou adolescent et la pratique actuelle de leurs propres enfants. Il s'agit par exemple de s'étonner de l'évolution et parfois de se considérer dépassé, voire effrayé par cette évolution. Mais la thématique de l'évolution semble être avant tout un recours pour faire un aller/retour entre deux pratiques au sein d'une même famille.

1. Une autre hypothèse à développer serait le rôle du discours de l'institution elle-même sur la science, souvent centré sur l'idée de progrès technique. Pour cela voir notamment le chapitre d'Andrew Barry, « On Interactivity » dans l'ouvrage *The Politics of Display: Museums, Science, Culture* (Macdonald, 1998).
2. La manière dont sont caractérisées ces productions (« jeux vidéo », « multimédias », « dispositifs muséographiques », « dispositifs interactifs » mérite *a minima* un article complet.